

### 3×3ルールのルール説明

コートとボール	コートは横15m、縦11m 全カテゴリー6号ボール (molten)
審判	予選は1名 決勝トーナメントは2名
タイムアウト	1チーム1回(30秒)
ゲームの開始	コイン・トス(coin flip)によって決定 ※コイン・トスに勝ったチームが最初に攻撃側チームとなるか 防御側チームとなるかを選択する。延長時には、ゲーム開始 のときに防御側チームであったチームが延長開始時に攻撃側 チームとなり開始する。
競技時間とゲームの勝敗	ゲームは、10分の1ピリオド 競技時間が終了した時点で得点の多いチームが勝ち ※ただし、どちらかのチームが21点以上得点したときは、そ の時点でゲームは終了し、そのチームを勝ちとする。
延長 得点	先に2点を得点したチームの勝ち ツー・ポイントラインの内側からのショットによるゴールは1点 ツー・ポイントラインの外側からのショットによるゴールは2点 フリースローによる得点は1点
ショットクロック	12秒
フィールドゴールが成功したときのボー ル所有権	ゴール下からゲームを再開 ※あらたに攻撃側になったチームは、ドリブルあるいはパスに よってボールを一度ツー・ポイント・ラインの外まで運ばなけれ ばならない。 あらたに防御側になったチームは、ボールが“ノー・チャージ・セ ミサークル・エリア”の外に出るまではボールに対してプレイを してはならない。
ボールがデッドになったときのボール所 有権	コート内のツー・ポイント・ライン外側の頂点付近で、攻守交替 であらたに防御側になるチームのプレイヤーがあらたに攻撃 側になるチームのプレイヤーにボールをパスあるいはトスして 渡し(“チェックボール”)ゲームを再開する
防御側がリバウンドしたとき	ドリブルあるいはパスなどによって、ボールを一度ツー・ポイン ト・ラインの外まで運ばなければならない
ジャンプ・ボールのとき	防御側だったチームが新たに攻撃側チームになってゲームを 再開する。
ショット動作中のファウル	フリースロー1回 フリースロー2回(ツー・ポイント・ライン外側でファウルされた 場合)
プレイヤー・ファウル制限	4回
チーム・ファウル制限	7回
ファウルによる罰則	相手チームにフリースロー1回
交代	ボールがデッドになったときに“チェックボール”前であればどち らのチームにも認められる ※あらたにコートに入る交代要員は、コートから退いて交代要 員となるコート内のプレイヤーがバスケットから遠いほうのエン ド・ラインからコートの外に出て“タッチ”等の身体接触をおこ なってからゲームに参加できる。その際にあらたにコートに入 る交代要員は審判やTOに申し出たり報告したりする必要は ない。

※上記競技規則は3x3ルールを分かり易く要約したものであり、競技規則は2013年 FIBA3x3競技規則に準ずるものとする。

※動画によるルール説明はJBAオフィシャルホームページ内、3x3日本選手権プレ大会特設サイトに  
てご覧いただけます。